SDガンダム

ガチャポン戦士3

英雄戦記

攻略ハンドブック下巻

11のシナリオをMAPで攻略、
126体のMS、全パイロットのデータを大公開!





平成3年2月8日発行（隔週金曜日発行）第7巻第3号（通巻120号）

2月8日号特別付録②

ファミリーコンピュータ Magazine

SDガンダム

ガチャポン戦士3

英雄戦記

攻略ハンドブック下巻

11のシナリオをMAPで攻略、
126体のMS、全パイロットのデータを大公開!



SDガンダム
ガチャポン戦士3

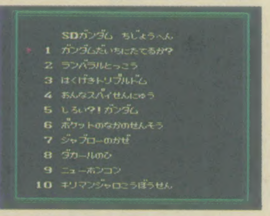
英雄戦記 攻略ハンドブック 下巻

全40のシナリオを戦いぬけ!!

SD3のシナリオはSD地上、宇宙、戦国伝、外伝と、4つの世界で各10本、計40本のシナリオが用意されている。

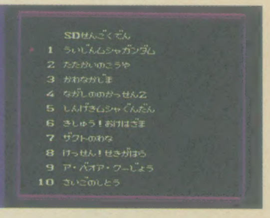
勝利条件はSD地上、宇宙、戦国伝が敵の首都（あるいは城）を占領するか、フィールド上のMSを全滅させること。SD外伝のみ、魔王サタンガンダムを倒せばゲームクリア。SD地上、宇宙編はMSの生産ができるが、生産なしを選択すると、より原作に近い感じで遊べるぞ。

SD地上編



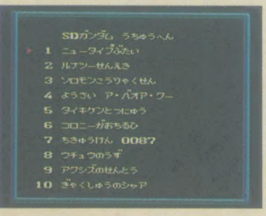
◆地上編は一年戦争のシナリオに印象深いものが多い

SD戦国編



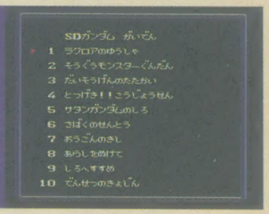
◆戦国伝は頑駄無七人衆から荒烈駆主の活躍まで

SD宇宙編



◆宇宙編は『逆襲のシャア』でラスト。続編は?

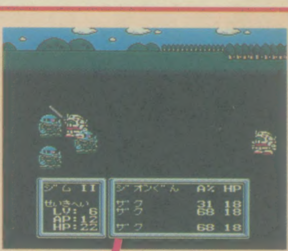
SD外伝



◆外伝は『ラクロアの勇者』と『伝説の巨人』シリーズ

戦闘は3ターン

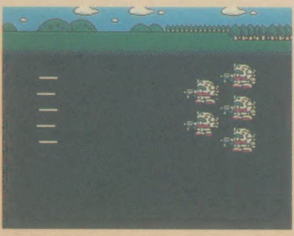
SD3の戦闘で覚えておきたいのが、戦闘が始まって3ターンが過ぎると戦闘が終わること。前作までは時間制限だったが、戦闘がコマンド入力になったので、ターンによる制限になった。



◆白熱の戦い。ターン数は表示されないので忘れずに記憶



◆3ターンが過ぎると、元のフィールド画面に戻るのだ

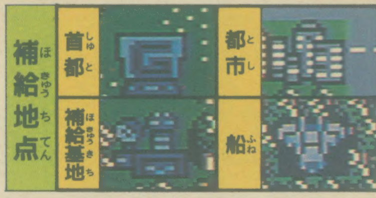


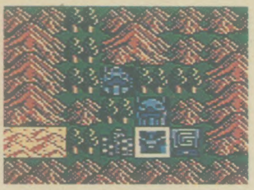
◆戦闘開始! 最初は遠距離戦闘から始まるのだ

シナリオ別攻略法

SD地上編

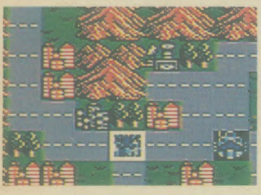
SD地上編は動きにくい地形、林と山をどう移動するかが攻略のポイント。船を効果的に使っていこう。宇宙編にくらべ収入額が少なく、金の運用も重要だ。



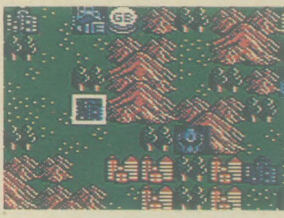


●前半のステージではほとんどのMSの移動力が4か5なので、船を使っていこう。

収入金額			
		補給基地	20
首都	50	都市	10



●後半のステージでは移動力の高い可変MSを生産しよう。でも、高いのが玉にキズ！



●地上編での主な収入源は都市。1ターンで10の収入しかないので、金に困るぞ

こんな地形があるぞ

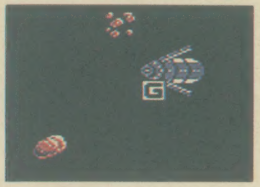
都市にも2種類あり、オレンジ色の都市は金が入らない。山と海が動きづらい。

地形	消費移動力
首都	4
ガチャベース	2
補給基地	2
都市A	2
都市B	2
林	3
池	4
道路	2
平地	2
沼地	3
草原	2
山	6
川(海)	4
砂漠	3

シナリオ別攻略法

SD宇宙編

SD宇宙編はコロニーで得られる豊富な資金で高価なMSもわりとすぐに生産できる。ジオン側には、サイコミュなど間接攻撃のできるMSが多いので注意！



●フィールド上にジャマ物が少なく、わりと動きやすい。でも、敵も条件はまったく同じ

補給地点	
首都	コロニー
補給基地	船

収入金額	
首都	50
補給基地	20
コロニー	30



●宇宙では間接攻撃のできるMSが有利で攻撃の幅が広い。ただし、MS一体の値段も高い



●小惑星などを利用した巨大な要塞が多く登場する。補給基地は必ずおさえよう

こんな地形があるぞ

動きやすい地形が多いが、大気圏は可変MS以外は1つしか進めない。注意！

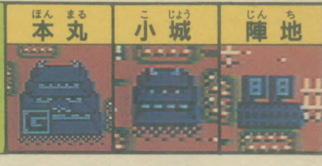
地形	消費移動力
首都	4
ガチャベース	2
補給基地	2
コロニー	2
コロニーレーザー	2
宇宙空間	2
いん石(大)	3
いん石(小)	3
クレーター(A)	3
クレーター(B)	3
地表(A)	2
地表(B)	2
山	6
大気圏	全

※大気圏の移動は全ての移動力を消費する。

SD戦国伝

SD戦国伝は城や陣地を占領。体力の回復はできるが、生産はナシ。SD地上、宇宙編のように大急ぎで戦略拠点をおさえる必要はない。じっくり考えて動こう。

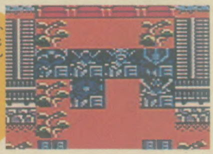
補給地点



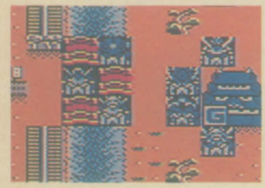


スタート直後に陣地をとられると、けっこうアセるが、生産はなく武者の数は一定だ

布陣がすべて



序盤でユニットを散らすより、戦力の集中が大切だ



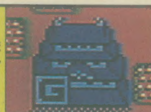
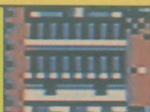
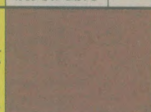
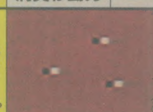
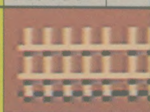
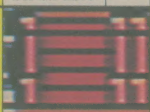
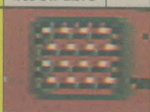
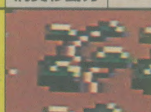
武者は全滅すると、再生不可能。頑駄無七人衆などは絶対にやられないように注意！



敵の武者1体に対し、何人の強力な武者で攻撃できるかを考えよう。敵には大勢でかかれ！

こんな地形があるぞ

SD戦国伝のフィールドは日本調。水田や城壁なども全て戦国時代風だ。

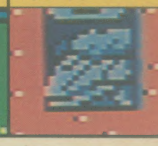
地形		消費移動力
本丸		4
小城		2
陣地		2
城壁		移動できない ×
平地		2
荒野		2
山		6
柵		3
海		4
竹林		3
橋		2
水田		2
林		3
沼		3

シナリオ別攻略法

SD外伝

SD外伝は1人プレイのみで、レベル20のサタンガンダムを倒すことが目的。騎士ガンダムのレベル上げが前半のシナリオでは不可欠。後半は仲間も増えるぞ。

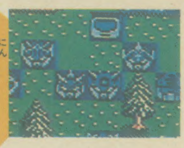
補給地点

魔方陣	ホワイトベース
	

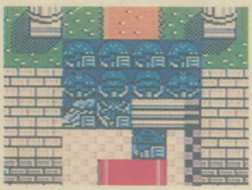


SD外伝では他のシナリオでは小さい木々も2マスに渡っている。通り抜けはできない

3人のガンダムも



後半では、ガンダム一族の子孫、アルガス騎士団の3人も…



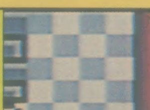
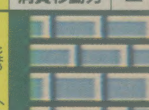
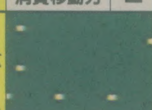
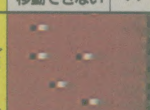
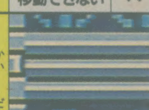
船などの間接攻撃は魔法と弓を使うMSだけ。これらのMSはなるべく安全な場所に



外伝では、シナリオが進むごとにユニオンの仲間の数が増えていくのが特徴だ

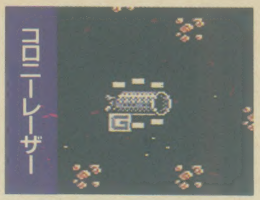
こんな地形があるぞ

SD外伝の特徴は他のシナリオにくらべ、MSの大きさが小さいこと。木も1本だ

地形		消費移動力
魔方陣		2
床①		2
床②		2
床③		2
木		移動できない ×
城壁		移動できない ×
海		4
平地		2
道路		2
階段		2
砂漠		3
柱		移動できない ×
橋		2
崖		6

新兵器、コロニーレーザー攻略法

SD3の新しい武器がコロニーをレーザー砲に改造したコロニーレーザーだ。普通のコロニーと同じく、MSのようにフィールド上を移動することはできないが、どんな強力なMS、レベルの高いパイロットでも回避不可能。究極の兵器だ。

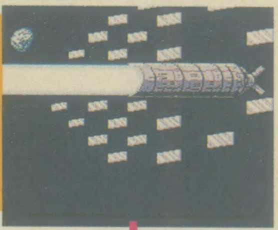


●普通のコロニーにくらべ、やや小さめだが、直径50㎞のレーザービームを発射するのだ

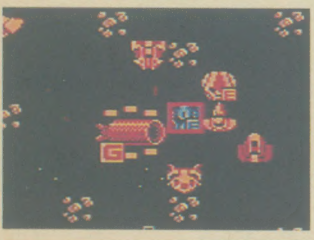
コロニーレーザーの使い方

コロニーレーザーはGマークのある地点を占領すると使用できる。周囲4マス分のMSを間接攻撃の要領で攻撃する。1ターンにつき、1回攻撃。百発百中で当たるので射程距離に入ったら撃て！

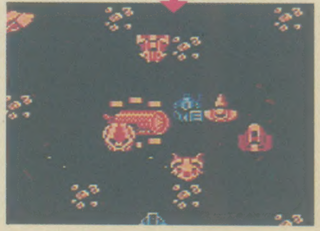
ビーム発射!!



●ビーム発射の瞬間。白熱した巨大レーザーが発射される



●攻撃可能なら、コマンドが表示される。敵を見逃すな！



●レベル20のシャアでも、回避できない。罠をかけろ！

コロニーレーザーの弱点

コロニーレーザーの弱点は1ターンに2つの目標を撃てないこと。また、Gマークの場所にMSがいるとダメ。敵MSが近くに来たら、護衛が必要だ。

やったぜ占領だ!!



●コロニーレーザーを占領。でも護衛がないと奪われるぞ

攻撃は1回のみ



●船と同じく攻撃は一回。ダミーを使って、占領するのも手

MSがいると発射不可能



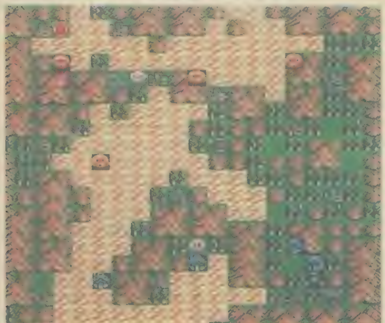
●Gマークの上にいるとレーザーが撃てないのだ

SD 地上編

ランバラル特攻

『ランバラル特攻』はジオンの歴戦の勇士、ランバラルがホワイトベースに特攻をしかけてくるという設定のシナリオだ。フィールドは山と砂漠が広がり、かなり動きにくい地形になっている。

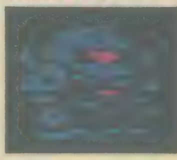
戦力的にはジオン側がグフとザクのみで、ガンダムやガンキャノンのいる連邦軍がやや有利といったところ。



戦略拠点
ガチャベース×2
補給基地×1、都市×12



MSグフ。歴戦の勇士、ランバラルが乗る。性能はイマイチ？



格闘戦では電撃ムチ、ヒートロッドを使う。これは痛いぞ！

ホワイトベースで移動

フィールドのほぼ中央に2つのガチャベース。その中間に補給基地がある。最初に補給基地を占領した側がかなり有利。ホワイトベースとガンダムを使い速攻だ。

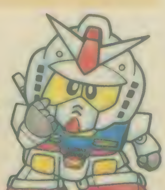
ホワイトベース、一度に3体のMSを運ぶ





船を使えば地形の変化も関係ないのだ！

山岳地帯の道のりは船でいこう



船VS船



ジオン軍の空中空母ガウ。船と船の対決も……

MSの初期配置

連邦軍 ユニット	小軍	大軍	ジオン軍 ユニット	小軍	大軍
ガンダム+ガンキャノン4	1	1	グフ+ザク4	1	1
ホワイトベース	1	1	ガウ	1	1
ガンキャノン3+ジムⅡ2	1	1	ザク5	2	4
ジムⅡ5	0	3	グフ5	0	1

SD 地上編

白い!? ガンダム

『白い!? ガンダム』はフィールドが川で南北に2分。連邦軍（エウーゴ）とジオン（ティターンズ）に分けられている。MSがフル回転する補給基地はジオン側のフィールドに2つ。連邦軍でプレイする場合、戦力を整え、補給基地の奪取を狙おう。戦力はレベル20のクワトロとレベル18のカミーユがいる連邦軍が有利。

ガンダムMkIIだ



エウーゴのMS、ガンダムMkIIも登場する



戦略拠点	
	ガチャベース×4 補給基地×2、都市×21

山をう回して侵入

フィールドには縦に山脈が走り、かなり移動しにくくなっている。最初は船を持っていないので、山をう回しながら進んでいくしかない。近くの都市を占領し、船を建造する資金を貯めよう。



山がMSの進軍をさえぎる。越えるには1ターンかかる?

初期配置で船がないので動きにくい！





急がば回れで、う回した方が早いことも…

「エウーゴ」のパイロットがMSに搭乗。



MSの初期配置

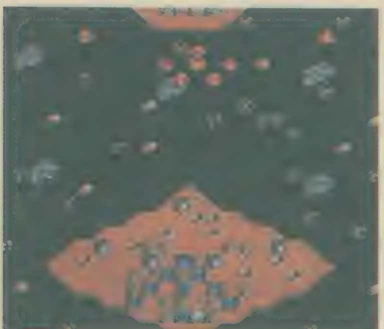
連邦軍			ジオン軍		
ユニット	小軍	大軍	ユニット	小軍	大軍
ガンダムMk-II+リックディアス4	1	1	マラサイ5	5	5
百式+リックディアス4	1	1	ガルバルディβ	0	5
ジムII5	2	5			

SD宇宙編

ルナツー戦役

「ルナツー戦役」は月面近くにある連邦軍の小惑星基地、ルナツーをシャアが率いる部隊が強襲するというシナリオだ。フィールドの下半分に巨大な小惑星基地、ルナツー。フィールドの最上部にジオンの首都が配置されている。

戦力的には、MSの数では五分だが、連邦軍のアムロ、ブライトに比べ、ジオン側のパイロットはシャア1人だけと、少しさびしい。SD宇宙編では、最初の方のシナリオだけにやさしいシナリオだ。



戦略拠点
ガチャベース×2
コロニー×5、補給基地×5

アムロVSシャア



○ガンダムVS.赤ゲルググ。MSの性[illegible]

編隊で急速前進せよ!

連邦軍でプレイする場合、ルナツーを守るだけなら簡単。だが、敵陣に攻め込む場合、かなりツライ。MSを補給基地の近くに移動させ、編隊を組んで敵陣に攻め込もう。特にアムロのガンダムとブライトのアーガマはコンビで活用しよう。戦力を分散させると、シャアに対抗できない。逆にジオンでプレイする場合は、連邦の守りをどう崩すかを考えよう。



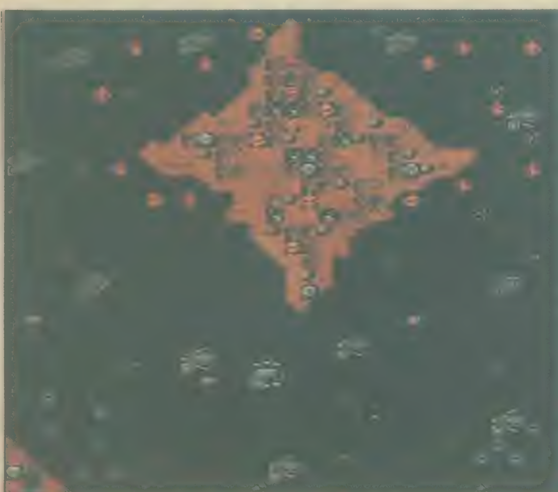
○攻める時はある程度、戦力[illegible]

MSの初期配置

連邦軍 ユニット	小軍	大軍	ジオン軍 ユニット	小軍	大軍
ガンダム+ガンキャノン4	1	1	ザンジバル	1	1
ガンキャノン3+ジムII2	2	2	赤ゲルググ+ゲルググ4	1	1
アーガマ	1	1	ゲルググ2+ザク3	1	2
サラミス	0	2	ゲルググ2+ドム3	1	2
ジムII5	3	5	ムサイ	0	2
			ゲルググ5	1	3

SD 宇宙編 ソロモン攻略戦

『ソロモン攻略戦』はジオンを支配するザビ家の次男、ドレンが守るジオンの難攻不落の要塞、ソロモンを連邦軍の艦隊が攻め込むというシナリオだ。フィールドの北にある星型をした小惑星がソロモンで、多数のコロニーが衛星のように配置されている。連邦軍でプレイする場合、ソロモンの真下にあるコロニーレーザーを奪い取り、ソロモン南端のガチャベースを攻略するルートを進もう。連邦軍には、補給基地がないので、コロニーや船を使ってこまめにHPを回復しよう。



戦略拠点 ガチャベース×5、コロニー×11、補給基地×7
コロニーレーザー×1



○ソロモンから南下してくるMSはコロニーレーザーで狙いをつける

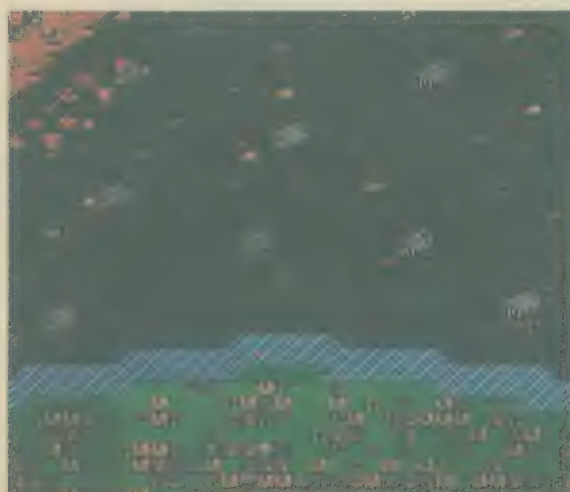
MSの初期配置

連邦軍 ユニット	小軍	大軍	ジオン軍 ユニット	小軍	大軍
ガンダム+ガンキャノン4	1	1	ビグザム	1	1
アーガマ	1	1	ザンジバル	1	1
ガンキャノン3+ジムⅡ2	2	2	ムサイ	0	8
サラミス	3	6	ゲルググ5	4	4
ジムⅡ5	4	7	ゲルググ2+ザク3	3	3
			ゲルググ2+ドム3	3	3

SD宇宙編

大気圏突入

『大気圏突入』は北側の宇宙のフィールドにジオン(ティターンズ)、南の地上のフィールドに連邦軍（エウーゴ）が陣を張る。戦略拠点の数は少ないが、収入金額は宇宙のフィールドの方が多く、連邦軍でプレイした場合、ぐずぐずしていると収入金額の差で負けてしまう。早めに軍を整え、大気圏を突破、コロニーを奪い取ろう。シナリオの名前通り、大気圏をどう越えるかが勝負を決める。





大気圏ではMSの行動が制限されてしまう。一気に抜けないとヤバイことに



もたもたしているうちに敵からの攻撃が…ヤバイ

戦略拠点　ガチャベース×2、コロニー×8、補給基地×2
都市×14

MSの初期配置

連邦軍 ユニット	小軍	大軍	ジオン軍 ユニット	小軍	大軍
Zガンダム+リックディアス4	1	1	メッサーラ+マラサイ4	1	2
百式+リックディアス4	1	1	ハンブラビ5	1	2
メタス+リックディアス4	1	1	ムサイ	0	2
ガンダムMk-Ⅱ+リックディアス4	1	1	マラサイ5	3	5
リックディアス5	1	5	レウルーラ	0	1
ラーディッシュ	0	1	ザンジバル	0	1
サラミス	1	1			

SD戦国伝 初陣武者頑駄無

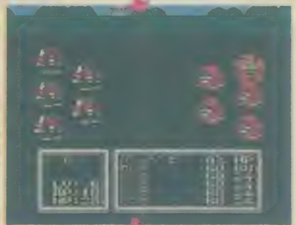
初陣武者頑駄無は文字通り、SD戦国伝の最初のシナリオだ。堀と城壁に囲まれた城を殺駆頭軍から守る戦いとなる。フィールドでは頑駄無軍の城へと続く橋がポイント。ゲームの序盤はこの橋をめぐっての戦いとなる。頑駄無軍でプレイする場合、イキナリ敵の本丸を狙うような戦いは避け、橋を守って篭城戦で敵の戦力を消耗させせよう。



殺駆頭軍 戦略拠点	城×1 陣地×4
頑駄無軍 戦略拠点	城×1 陣地×4



○[illegible]



○[illegible]



○後方から間接攻撃のできる[illegible]で攻撃！

頑駄無軍初期配置

武者(璽武4)	農丸(璽武4)
摩亜屈(璽武4)	精太(暴留4)
駄無留精太(音喪4)	

殺駆頭軍初期配置

若殺駆頭(雑魚4)	今殺駆(雑魚4)
古殺駆(我坐出伊4)	新殺駆(怒武4)
闇将軍(頭護津愚4)	

大軍	仁宇＋音喪4、百士貴＋暴留4 副将軍＋茲絵丸4、将頑駄無＋音喪4 斎胡＋暴留4
大軍	漣飛威＋我坐出伊4、 玖辺麗＋頭護津愚4、璽悪＋雑魚4 璽御愚＋怒武4、怒武5

※大軍の場合は下の表の武者がプラスされる

SD戦国伝

戦いの荒野

『戦いの荒野』はフィールドの北と南、真正面に殺駆頭軍と頑駄無軍の本丸が向き合う形になっている。戦力的にも、ほぼ同じで互いに力で攻め合うシナリオだ。一見、簡単そうに見えるが、フィールドの形が単純だけに、思い切った用兵がしにくく、ヘタに攻め込んだり油断しているとやられてしまう。自軍の武者のHPをこまめに確認し、消耗戦は避けよう。









頑駄無軍拠点		殺駆頭軍拠点	
	城×1		城×1
	小城×2		小城×2
	陣地×3		陣地×3

頑駄無軍初期配置		殺駆頭軍初期配置	
武者(璽武4)	農丸(璽武4)	若殺駆頭(雑魚4)	今殺駆(雑魚4)
摩亜屈(璽武4)	精太(暴留4)	古殺駆(我坐出伊4)	新殺駆(怒武4)
駄無留精太(音喪4)		闇将軍(頭護津愚4)	漣飛威(我坐出伊4)

大軍	頑駄無軍	大軍	殺駆頭軍
	副将軍+茲絵丸、将頑駄無+音喪4 摩亜屈+璽武4、百士貴+暴留4 荒烈駆生+茲絵丸4		玖辺麗+頭護津愚4、璽悪+雑魚4 璽御愚+怒武4、怒武5 頭護津愚5

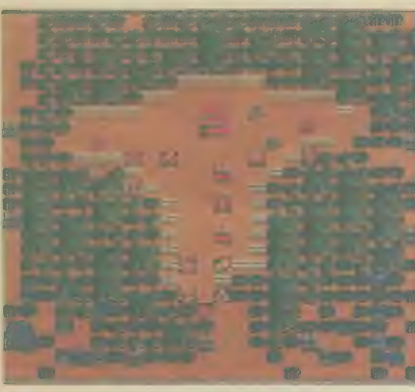
SD戦国伝

進撃武者軍団

『進撃武者軍団』はフィールド中央にある殺駆頭軍の本丸を包囲、3方から攻め込む。頑駄無軍の本丸が包囲されている「初陣武者頑駄無』とちょうど逆のシナリオだ。全体的に山が多く、武者を進めにくい地形になっている。

頑駄無軍と殺駆頭軍は戦力的にはほぼ同じだが、平地の中に建つ殺駆頭軍の本丸に比べ、竹林があるので頑駄無軍の本丸のほうが少し守りやすくできている。フィールドに点在する陣地をどのように取っていくかで、ゲームの展開が決まる。

このシナリオで注意したいのは、山越えには移動力が多くかかるので、戦力の分散は避けたほうがいいということ。互いの連携がとれていないとキツイぞ。



殺駆頭軍 戦略拠点

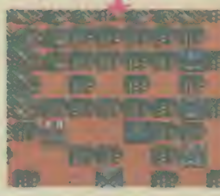
城×1
小城×2
陣地×2

頑駄無軍 戦略拠点

城×1
小城×2
陣地×7



陣地をかためて進軍



この方向をねらえ

頑駄無軍初期配置	
武　者(璽武4)	摩亜屈(璽武4)
農　丸(璽武4)	精　太(暴留4)
駄無留精太(音喪4)	

殺駆頭軍初期配置	
闇将軍(頭護津愚4)	若殺駆頭(雑魚4)
今殺駆(雑魚4)	古殺駆(我坐出伊4)
新殺駆(怒武4)	漣飛威(我坐出伊4)
玖辺麗(頭護津愚4)	

大軍	頑駄無軍
	仁宇+音喪4、副将軍+玆絵丸4 将頑駄無+音喪4、斎胡+暴留4 百士貴+暴留4、荒烈駆主+玆絵丸4

大軍	殺駆頭軍
	璽悪+雑魚4、璽御愚+怒武4 反武羅龍+雑魚4、怒武5 頭護津愚5

※大軍の場合は下の表の武者がプラスされる

SD外伝

大草原の戦い

『大草原の戦い』はフィールドの西半分が海、東側に木々が点在する草原が広がる。ジオン側のモンスターに水中での活動を得意とするタートルゴックなどがいるので、油断していると海から集中攻撃をくらうハメになるぞ。フィールドの北東に魔方陣があり、宿敵のサタンガンダムが待ち構えているぞ。



戦略拠点　魔方陣×1

○海のモンスター、タートルゴック。強いぞ





○海から攻撃をしかけてくることもあるぞ

天馬ホワイトベースで補給

このシナリオでは『ラクロアの勇者』のように城壁で守られているわけでもなく、敵の攻撃を受けやすい。また、HPを回復する魔方陣も一つしかないので、ユニオンの戦士たちの体力回復は天馬ホワイトベースのみ。うまく活用しよう。

○天馬ホワイトベースは3体のMSを乗せる





○1ターンで出撃できるのは1体のみ。注意

MSの初期配置

ユニオン族 ユニット	小軍	大軍	ジオン族 ユニット	小軍	大軍
騎士ガンダム+ジム剣4	1	1	ゴブリンザク5	2	5
戦士ガンキャノン+ジム槍4	1	1	タートルゴック5	3	6
僧侶ガンダンク+ジム弓4	1	1	スケルトンドーガ5	0	2
騎士アムロ+ジム剣4	1	1	騎士ジオング+戦士ザク4	1	1
ジムスナイパー+ジム弓4	1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1
天馬ホワイトベース	1	1			
ジム剣5	0	2			
ジム槍5	0	2			
ジム弓5	0	1			

SD外伝

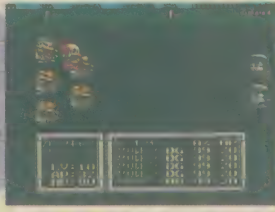
突撃攻城戦

『突撃攻城戦』はジオンの魔王サタンガンダムが支配する城に潜入するというシナリオ。城の城門の前に堀があり、侵入路が狭くなっている。城門を突破し、城に突入したら、敵モンスターに袋叩きなんてこともあるので、弓隊など間接攻撃のできるMSのサポートが必要だ。



戦略拠点　魔方陣×2

ザコを一掃

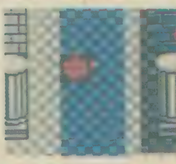


◆スケルトンドーガは軽く倒してレベルを上げよう

サタンガンダムをおびき出せ

普段は階段の奥にいるサタンガンダムも城の2つの魔方陣を奪えば、あとは楽勝。壁ぎわにおびきよせ間接攻撃＋剣で痛めつけよう。回復させなければ平気！

◆魔方陣、MSの体力回復もできる。まず、魔方陣を占領だ





◆サタンガンダムには間接攻撃でジワジワと体力を奪いとるのだ

MSの初期配置

ユニオン族 ユニット	小軍	大軍
天馬ホワイトベース	1	1
騎士ガンダム＋ジム剣4	1	1
戦士ガンキャノン＋ジム槍4	1	1
騎士アムロ＋ジム剣4	1	1
僧侶ガンタンク＋ジム弓4	1	1
ジムスナイパー＋ジム弓4	1	1
騎士セイラ＋ジム槍4	1	1
ジム剣5	0	2
ジム槍5	0	2
ジム弓5	0	2

ジオン族 ユニット	小軍	大軍
サタンガンダム＋アッシマー4	1	1
ドラゴンベビー＋スライムアッザム4	1	1
魔導師ララァ＋スケルトンドーガ4	1	1
戦士ザク5	4	4
スケルトンドーガ5	2	8

SD外伝

サタンガンダムの城

『サタンガンダムの城』はSDガンダム外伝の第1弾「ラクロアの勇者」シリーズのクライマックス。ユニオンの戦士たちが2手に別れて打倒サタンガンダムをめざすシナリオだ。敵の本拠地だけに強力なMSが出現するぞ。



戦略拠点	魔方陣×2

左右の魔方陣を奪え

このシナリオのポイントは城の北東、北西にある魔方陣。2手に別れたユニオンの戦士はそれぞれ魔方陣をめざす。2つを手に入れたら合流して王の間へ進め。



○最初はユニオンの戦士は2手に分かれても、ユニオンの戦力は半分

合流!!



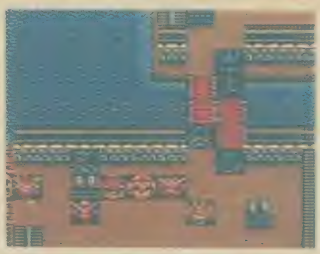
○魔方陣を入手したら、は……回復して合流、進め

MSの初期配置

ユニオン族 ユニット	小軍	大軍	ジオン族 ユニット	小軍	大軍
天馬ホワイトベース	1	1	サタンガンダム+アッシマー4	1	1
騎士ガンダム+ジム槍4	1	1	ドラゴンベビー+スライムアッザム4	1	1
戦士ガンキャノン+ジム槍4	1	1	魔導師ララァ+スケルトンドーガ4	1	1
騎士アムロ+ジム剣4	1	1	魔導師メッサーラ+スケルトンドーガ4	1	1
僧侶ガンタンク+ジム弓4	1	1	騎士ジオング+戦士ザク4	1	1
ジムスナイパー+ジム槍4	1	1	戦士ザク5	1	7
騎士セイラ+ジム槍4	1	1	スケルトンドーガ	6	6
ジム剣5	0	4	スライムアッザム5	2	4
ジム槍5	0	2			
ジム弓5	0	2			
謎の騎士シャア	1	1			

SD3後半のステージを一気に公開！

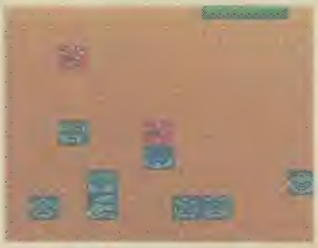
それでは、SD3の後半のステージを公開するぞ。前半は1年戦争からエゥーゴとティターンズが争うシナリオまでだったが、後半はZZガンダムやνガンダム、アルガス騎士団も登場するぞ！



○SD前回では登場できなかったけど忘れられないがMAPが[illegible]そこに



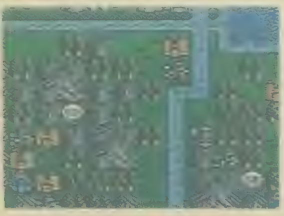
○ステージ後半では高性能のMSがガンガン登場。ジオンのボロMSでは苦戦なのが多いぞ！



○SD外伝ではアルガス騎士団の3人のガンダムも友情出演！

SD 地上編 ポケットの中の戦争

1年戦争の末期、中立コロニー・サイド6を舞台に連邦軍の試作MS、アレックスが活躍する。このシナリオは、アムロもシャアも登場しない。



○平和なコロニー・サイド6。人工の山や川が流れている。山の色も変だゾ？

気になるMS アレックス



○女性パイロット、クリスが乗る試作型MS。ガンダムより性能が向上した改良型だ

SD 地上編 ジャブローの風

巨大基地、ジャブローでエゥーゴとティターンズが激突する。カミーユとクワトロの師弟コンビがティターンズの開発したMS、ギャプランと対決するぞ。



○ティターンズの最重要拠点ジャブロー。開発基地もあちこちにあるのが見える

気になるMS ギャプラン



○可変MA。私と同じく、地形に左右されない。[illegible]パイロット、ジェリドが乗る

SD 地上編　ダカールの日

レベル20のアムロとクワトロ(シャア)にレベル18のカミーユと連邦軍(エウーゴ)最強の3人のキャラが登場。強力なパイロットが活躍するシナリオだ。



○砂漠と山に囲まれた基地。移動力の高い可変MSを使いこなそう

気になるMS ティジエ



○アムロの専用MS、リックディアスの改良型のMS。ジオンの可変MSと対抗できるぞ!

SD 地上編　ニューホンコン

前作の『SD2、カプセル戦記』などでおなじみのサイコガンダムと対決。残念ながら、SD3ではサイコガンダムを使えるのはジオン(ティターンズ)のみ。



○小さな島々の上に基地が点在した地形が舞台。海の上をすばやく移動しよう

気になるMS サイコガンダム



○人造ニュータイプ、強化人間のフォウが乗る。前作までと違い、サイコロの形から変更

SD 地上編　キリマンジャロ攻防戦

アフリカのキリマンジャロを舞台に、フォウの乗るサイコガンダムとカミーユ、クワトロが対決するシナリオ。強力なサイコガンダムをどう料理する?



○キリマンジャロのニュータイプ研究所が戦場に。が灰色なのは雪のせい?

気になるMS サイコガンダム



○強化人間のフォウがニュータイプ研究所を守る。HP90と強力だが、倒せるか?

SD 宇宙編　コロニーが落ちる日

ジオン(ティターンズ)のニュータイプパイロット、シロッコが可変MA、メッサーラを駆って連邦軍(エウーゴ)に戦いを挑んでくる。レベル19は強力!



○小惑星上の基地の上を移動。山が多く、スタート直後は動きにくいかも…

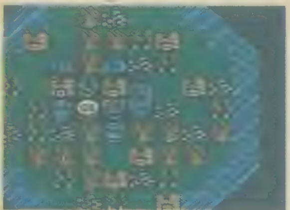
気になるMS メッサーラ



○木星帰りのニュータイプ、シロッコが乗る可変MA。レベル19で倒すのは骨が折れるぞ

SD宇宙編 地球圏0087

ジュドーと仲間の悪ガキたちがエウーゴに参加。老朽化したコロニー、サイド1付近でネオジオンのエリート士官、マシュマーの艦隊と戦闘が始まる。



おんぼろコロニーのサイド1。円形の陣形を[illegible]くりひろげられている

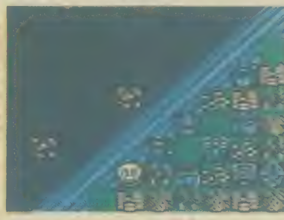
気になるMS ZZガンダム



レベル17のニュータイプ、ジュドーが乗る。レベル20のアムロよりははるかに強力！

SD宇宙編 宇宙の渦

難易度の高いシナリオ。連邦軍（エウーゴ）とジオン（ティターンズ）との最後の戦いを基にしたシナリオだ。シロッコの専用MS、ジオは超強力！



連邦軍は大気圏を越えて宇宙空間に攻め込む。出足で遅れるな！

気になるMS ジオ



天才、シロッコが独自に開発したMS。デブのようでも動きと性能はスゴイのだ

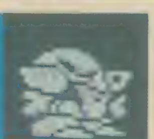
SD宇宙編 アクシズの戦闘

1年戦争、エウーゴとティターンズの戦いの後に復活したネオジオンの本拠地、アクシズを舞台にジュドーの乗るZZガンダムとハマーンのキュベレイが激突！



ネオジオンの要塞、アクシズ。コロニーレーザーがちょっとコワイぞ

気になるMS キュベレイ



ハマーンの乗るMS。ファンネル攻撃で間接攻撃もできる高性能MS。かなりの強敵だ

SD宇宙編 逆襲のシャア

映画『逆襲のシャア』を基にしたシナリオ。巨大なMA、αアジールやシャアのサザビーなどが活躍。アムロも専用MS、νガンダムでジオンに対抗する。



大気圏のフィールドが多い厚いシナリオ。突破するのはかなりしんどいぞ

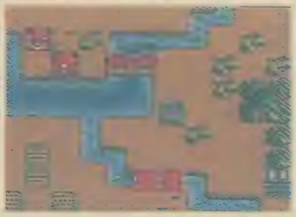
気になるMS νガンダム



アムロの乗る最後のMS。アムロの乗るMSでは、唯一間接攻撃ができるスグレモノだ

SD戦国伝 奇襲！桶狭間

戦国時代に織田信長が今川義元を討ちとった「桶狭間の戦い」を基にしたシナリオだ。頑駄無軍が奇襲で殺駆頭軍の本陣へと攻め込むシナリオだ。



[illegible]

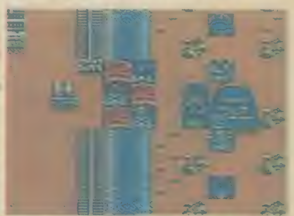
気になるMS
闇将軍



[illegible]

SD戦国伝 殺駆頭の罠

シナリオの名前通り、地形的には頑駄無が不利なシナリオ。殺駆頭軍の罠にかかって、頑駄無七人衆など攻撃力、体力が高い武者を失うと後が苦しいぞ。



[illegible]

気になるMS
若殺駆頭



[illegible]

SD戦国伝 決戦！関ヶ原

全国の武将が豊臣方と徳川方に別れて戦った天下分け目の合戦を基にしたシナリオだ。広いフィールドを武者たちが駆けまわるぞ。足が勝負のシナリオだ。



[illegible]

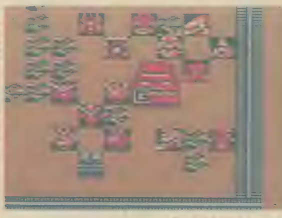
気になるMS
茂頭右



[illegible]

SD戦国伝 暴終空城

殺駆頭軍の本拠地、暴終空城に頑駄無軍が総攻撃をかけるというシナリオだ。殺駆頭軍も暴終空城を中心に布陣を張っているので、攻略するのは難しい？



[illegible]

気になるMS
反武羅龍



[illegible]

SD戦国伝 最後の死闘

タイトル通り、SD戦国伝の最後のシナリオだ。フィールドも広く、進軍の途中で陣地を占領しながら進まなくてはならない。途中の川には苦労するかも…。



○[illegible]

気になるMS [illegible]



○戦国[illegible]の中では[illegible]も機動力が[illegible]い。川など動きにくい場合でも攻撃してくるぞ

SD外伝 砂漠の戦闘

砂漠の中でジオンの戦士、黒い三連星を迎え撃つシナリオだ。このシナリオでは、アルガス騎士団の3人のガンダムたちも騎士ガンダムの戦いに加わるぞ。



○[illegible]

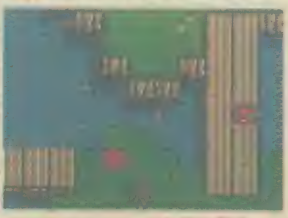
気になるMS 法術師νガンダム



○アルガス騎士団の1人。[illegible]なMSだ。[illegible]

SD外伝 黄金の騎士

フィールドに散らばる島々を移動するシナリオ。ジークジオンに豹に姿を変えられた騎士シャアが仮面をつけ、黄金の騎士として騎士ガンダムたちを助ける。



○[illegible]

気になるMS 黄金の騎士



○正体は騎士シャアだが、[illegible]

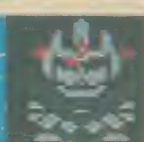
SD外伝 嵐を抜けて

ジオンの城へ向かうシナリオ。仮面をつけていた騎士シャアが素顔で戦いに加わっている。サタンガンダムの参謀格、魔導師メッサーラなど強敵が多いぞ。



○ジオンのサタンガンダムは城門の内側に[illegible]

気になるMS 騎士ジオング



○[illegible]

SD外伝 城へ進め

ジオンの城の中で戦うシナリオ。ジークジオンが作った巨大モンスター、マッドゴーレムと戦う。城壁などをうまく抜けて、奥のサタンガンダムをめざそう。



○城の床は[illegible]ダムの行く手をさえぎる[illegible]



気になるMS 魔道師ララァ

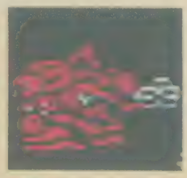
○城壁の前にこもっても竜巻を使って間接攻撃をしかけてくる。体力を[illegible]れるとピンチ

ステージ後半の攻め方は？

ステージも後半に入ると、より強力なMSが登場する。SD地上、宇宙編では、ステージの前半ではパイロットのレベルの差は強力なMSを生産して対処できたが、ステージ後半はレベルの高いパイロットほど強力なMSに乗っている。SD外伝のようにレベル上げが必要なのだ。



○赤ザク、レベル20のシャアでも、HP値は普通のゲルググまでだ



○サザビー、レベル35のシャアがHP74のMSに乗る。[illegible]

SD外伝 伝説の巨人

SD外伝、最後のシナリオ。スダ・ドアカワールドの伝説の巨人、サイコゴーレムと戦うことになる。HP99はMSの中でも最高レベル。倒すのは難しいぞ。



○深い森に囲まれた城の中には、ジオンに操られたサイコゴーレムが…



気になるMS 騎士ササビー

○サタンガンダムの能力。HP67と騎士ガンダムと同レベルの力を持つ。早めに倒せ！



○ステージも後半になると[illegible]



○騎士ガンダムのレベルを上げてサタンガンダムを倒す。SD外伝の要領でMSを育てるのだ。



○[illegible]MSも、[illegible]戦闘で育て上げろ

MSリスト

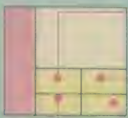
SD地上、宇宙編

SD地上、宇宙編に登場する62体のMSを紹介するぞ。MSの種類はジオンのほうが多く、細かく設定されている。2人でプレイするならジオンも面白いぞ。

可変MSは船と同じく飛べる！



表の見方



●HP　MSの現在の体力を表示
●MX　MSの最大の体力を表示
●AP　MSの攻撃力を表示
●MV　MSの1ターンの移動力

ガンダム



HP 30	MX 30
AP 20	MV 5

ガンキャノン



HP 26	MX 26
AP 14	MV 4

ジムII



HP 22	MX 22
AP 12	MV 4

ガンタンク



HP 28	MX 28
AP 16	MV 3

ホワイトベース



HP 75	MX 75
AP 12	MV 5

ガルダ



HP 80	MX 80
AP 14	MV 5

アーガマ



HP 85	MX 85
AP 16	MV 5

サラミス



HP 70	MX 70
AP 10	MV 5

百式



HP 48	MX 48
AP 30	MV 5

リックディアス



HP 32	MX 32
AP 22	MV 5

ガンダムMk-II



HP 42	MX 42
AP 26	MV 5

Zガンダム



HP 54	MX 54
AP 32	MV 7

メタス



HP 38	MP 38
AP 24	MV 6

ラーディッシュ



HP 95	MX 95
AP 20	MV 6

アレックス



HP	34	MX	34
AP	22	MV	5

ティジェ



HP	46	MX	46
AP	28	MV	5

ZZ(ダブルゼータ)ガンダム



HP	65	MX	65
AP	40	MV	6

ν(ニュー)ガンダム



HP	80	MX	80
AP	50	MV	7

ジェガン



HP	35	MX	35
AP	25	MV	5

リガズィ



HP	56	MX	56
AP	33	MV	6

赤(あか)ザク



HP	30	MX	30
AP	18	MV	5

ザク



HP	18	MX	18
AP	10	MV	4

グフ



HP	22	MX	22
AP	12	MV	4

ドム



HP	25	MX	25
AP	14	MV	5

赤(あか)ズゴック



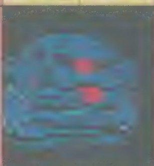
HP	34	MX	34
AP	21	MV	6

ハイゴック



HP	20	MX	20
AP	11	MV	4

ズゴックE



HP	22	MX	22
AP	13	MV	5

ゾック



HP	28	MX	28
AP	16	MV	5

グラブロ



HP	80	MX	80
AP	14	MV	6

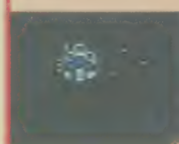
ユーコン



HP	60	MX	60
AP	12	MV	5

MS(モビルスーツ)の表示(ひょうじ)で敵(てき)を混乱(こんらん)!

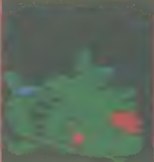
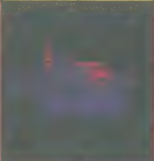
SD3ではMS(モビルスーツ)の種類(しゅるい)が多(おお)いが、ザク系(けい)やジム系(けい)などフィールド上(じょう)の表示(ひょうじ)がほとんど同(おな)じだ。同(おな)じ系列(けいれつ)のMS(モビルスーツ)を編隊(へんたい)で動(うご)かすと、敵(てき)をごまかせる。2人(り)プレイで使(つか)うと効果的(こうかてき)だ。



○ジムIIの表示はコレ。最弱のMSだ



○ガンキャノン…見た目はジムIIと同じ

	Name	HP	MX	AP	MV
	エルメス	40	40	25	7
	赤いゲルググ	40	40	24	6
	ゲルググ	27	27	16	5
	ムサイ	70	70	10	5
	サンジバル	80	80	16	5
	レウルーラ	95	95	20	6
	ジオング	50	50	32	7
	ビグサム	70	70	25	4
	ガウ	70	70	12	5
	マラサイ	30	30	22	5
	ガルバルディβ	28	28	20	5
	メッサーラ	42	42	34	6
	ハンブラビ	35	35	27	6
	ケンプファー	30	30	20	5
	ギャブラン	40	40	26	6
	アッシマー	36	36	24	6
	サイコガンダム	90	90	30	4
	カプール	38	38	22	6
	ガルスJ	35	35	25	5
	バウ	46	46	30	6

	名前	HP	MX	AP	MV
	ズサ	42	42	35	5
	キュベレイ	64	64	36	6
	ガザC	30	30	24	5
	クインマンサ	76	76	42	6
	パラスアテネ	48	48	30	5
	バウンドドック	58	58	36	6
	ジオ	68	68	40	6
	αアジール	95	95	35	6
	ササビー	74	74	45	6
	ギラドーガ	34	34	26	5
	ヤクトドーガ	66	66	38	6
	[illegible]ドーガ	40	40	30	6

特殊なMSを活用しよう

ズゴックEなどの水中用MSは、水中の移動がラクなのは前作の『SD2、カプセル戦記』でおなじみだが、SD3では、Zガンダムやアッシマーなどの可変MSは船と同じく空を飛べる！



❂Zガンダム。連邦軍の可変MSだ

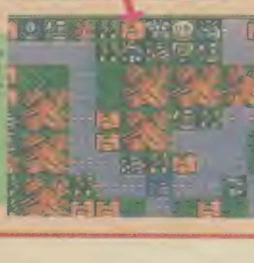


❂アッシマー。後半ではかなり出てくる

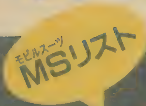
山越えだ！



❂山の多い面などでは、普通のMSは、かなり手間どり、迂回した方が早い



❂Zガンダムだと、一気に山を越えられる。移動も楽



モビルスーツ MSリスト

SD戦国伝

SD戦国伝に登場する30体の武者を紹介しよう。頑駄無軍と殺駆頭軍の武者はそれぞれ15種類。地形などでも戦力が互角のシナリオが多い戦国伝らしい。

武者の中には、大砲を使う者も



表の見方

●HP　武者の現在の体力を表示

●MX　武者の最大の体力を表示

●AP　武者の攻撃力を表示

●MV　武者の1ターンの移動力

武者	画像	HP	MX	AP	MV
武者（ムシャ）		68	68	39	5
摩亜屈（マアクツ）		48	48	36	5
精太（ゼータ）		56	56	34	5
駄舞留精太		50	50	33	6
仁宇（ニウ）		52	52	38	7
斎胡（サイコ）		80	80	32	4
将頑駄無		72	72	39	5
副将軍		72	72	39	5
農丸（ノウマル）		65	65	34	7
百士貴		46	46	35	5
荒烈駆主		58	58	35	4
頭武		24	24	14	4
音喪（ネモ）		28	28	18	4
茲絵丸		26	26	16	4



暴留（ボウル）

HP	20	MX	20
AP	10	MV	4



闇将軍（ヤミショウグン）

HP	83	MX	83
AP	40	MV	5



古殺駆（コザク）

HP	70	MX	70
AP	35	MV	5



今殺駆（コンザク）

HP	69	MX	69
AP	32	MV	5



新殺駆（シンザク）

HP	68	MX	68
AP	34	MV	5



若殺駆頭（ワカザクト）

HP	75	MX	75
AP	38	MV	5



璽悪（ジオ）

HP	48	MX	48
AP	26	MV	6



璽御愚（ジオング）

HP	44	MX	44
AP	24	MV	6



玖辺麗（キュベレイ）

HP	52	MX	52
AP	27	MV	6



反武雑羅龍（ハンブザラビ）

HP	37	MX	37
AP	25	MV	5



我頭右（ガズアル）

HP	35	MX	35
AP	22	MV	4



頭[illegible]津愚（ズゴック）

HP	30	MX	30
AP	20	MV	4



我坐出伊（ゲゼデイ）

HP	25	MX	25
AP	16	MV	4



怒武（ドム）

HP	28	MX	28
AP	18	MV	5



雑魚（ザコ）

HP	20	MX	20
AP	10	MV	4



[illegible]飛威（サザビイ）

HP	56	MX	56
AP	28	MV	5

動き（うご）の速い（はや）武者（ムシャ）は？

武者（ムシャ）たちの移動力（いどうりょく）は、ほとんどが4か5だが、頑駄無軍（ガンダムぐん）の農丸（ノウマル）と仁宇（ニウ）はなんと移動力（いどうりょく）が7。農丸（ノウマル）は隠密（おんみつ）、仁宇（ニウ）は「疾風（はやて）の仁宇（ニウ）」の別名（べつめい）を持（も）つキャラ。この2体（たい）は奇襲（きしゅう）に使（つか）おう。



○農丸。隠密だけに並の忍者より速い



○仁宇「疾風の仁宇」と異名をとる武者だ

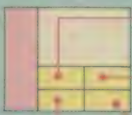
MSリスト

SD外伝

SD外伝に登場する34体のMSを紹介するぞ。ユニオン側のMSにはアルガス騎士団の3人のガンダムもいる。アルガスからラクロアに応援に来た？



表の見方



- ●HP　MSの現在の体力を表示
- ●MX　MSの最大の体力を表示
- ●AP　MSの攻撃力を表示
- ●MV　MSの1ターンの移動力

騎士ガンダム



HP	90	MX	90
AP	40	MV	4

天馬ホワイトベース



HP	68	MX	68
AP	26	MV	7

戦士ガンキャノン



HP	80	MX	80
AP	32	MV	4

僧侶ガンタンク



HP	70	MX	70
AP	24	MV	4

戦士アムロ



HP	65	MX	65
AP	23	MV	5

妖精ジムスナイパー



HP	60	MX	60
AP	22	MV	6

武闘家ネモ



HP	55	MX	55
AP	31	MV	5

騎士セイラ



HP	52	MX	52
AP	24	MV	4

剣士ゼータ



HP	48	MX	48
AP	25	MV	5

闘士ダブルゼータ



HP	58	MX	58
AP	26	MV	5

法術士ニューガンダム



HP	64	MX	64
AP	30	MV	6

黄金の騎士



HP	75	MX	75
AP	34	MV	6

騎士シャア



HP	78	MX	78
AP	32	MV	7

ジム剣士



HP	20	MX	20
AP	14	MV	4

ジム弓(ゆみ)



HP	MX	AP	MV
24	24	10	4

ジム槍(やり)



HP	MX	AP	MV
26	26	18	4

サタンガンダム



HP	MX	AP	MV
85	85	35	4

スケルトンドーガ



HP	MX	AP	MV
20	20	12	4

ゴブリンザク



HP	MX	AP	MV
22	22	14	4

戦士(ファイター)ザク



HP	MX	AP	MV
24	24	16	4

戦士(ファイター)アッシマー



HP	MX	AP	MV
34	34	28	6

ドラゴンベビー



HP	MX	AP	MV
26	26	22	5

スライムアッザム



HP	MX	AP	MV
15	15	10	4

魔導師(まどうし)ララァ



HP	MX	AP	MV
32	32	32	4

魔導師(まどうし)メッサーラ



HP	MX	AP	MV
68	68	35	6

騎士(ナイト)ジオング



HP	MX	AP	MV
62	62	30	5

マッシュ



HP	MX	AP	MV
45	45	25	4

オルテガ



HP	MX	AP	MV
46	46	24	4

ガイア



HP	MX	AP	MV
42	42	26	4

スコーピオンザク



HP	MX	AP	MV
38	38	28	4

マッドゴーレム



HP	MX	AP	MV
80	80	25	4

サイコゴーレム



HP	MX	AP	MV
99	99	0	4

騎士(ナイト)サザビー



HP	MX	AP	MV
75	75	36	5

タートルゴック



HP	MX	AP	MV
25	25	18	4

登場パイロット全リスト

レベル	パイロット名	愛機
20	シャア	赤ザク 赤ズゴック ザンジバル 赤ゲルググ ジオング サザビー
20	クワトロ	百式
20	アムロ	ガンダム ディジェ νガンダム
19	ハマーン	キュベレイ
19	シロッコ	メッサーラ ジオ
18	カミーユ	ガンダムMk-Ⅱ Ζガンダム
17	フォウ	サイコガンダム
17	ジュドー	ΖΖガンダム
16	ヤザン	ギャプラン ハンブラビ
16	プルツー	クインマンサ
16	プル	キュベレイ
15	ロザミア	メッサーラ ギャプラン バウンドドック
15	ララァ	エルメス
15	ドズル	ビグザム
14	ランバラル	グフ
14	ヘンケン	ラーディッシュ
14	ブライト	ラーディッシュ アーガマ ホワイトベース
14	チェーン	リガズィ
14	ジェリド	メッサーラ ギャプラン マラサイ
14	シャリアブル	エルメス
14	グレミー	ムサイ
14	クエス	αアジール
14	ギュネイ	ヤクトドーガ
13	レコア	パラスアテネ リックディアス
13	バスク	レウルーラ
13	ハヤト	ガンキャノン ガンタンク ガルダ
13	ナナイ	レウルーラ
13	スレッガー	ガンキャノン
13	ガイア	ドム
13	エマ	ガンダムMk-Ⅱ
12	リュウ	ガンタンク
12	ラムサス	ハンブラビ
12	ライラ	マラサイ
12	マシュマー	レウルーラ
12	マクベ	ドム
12	ハモン	ガウ
12	ティアンム	サラミス
12	ケーラ	リガズィ
12	クリス	アレックス
12	オルテガ	ドム
11	ロベルト	ジムⅡ リックディアス
11	レズン	青ドーガ
11	ミーシャ	ケンプファー
11	マッシュ	ドム

レベル	パイロット名	愛機
11	ブラン	アッシマー ガウ
11	ファ	ガンダムMk-Ⅱ Zガンダム メタス
11	ドレン	ムサイ
11	ダンケル	ハンブラビ
11	サラ	メッサーラ
11	キシリア	ザンジバル
11	カイ	ガンキャノン
11	レビル	サラミス
10	ライル	レウルーラ
10	ミライ	ホワイトベース
10	マチルダ	ガルダ
10	チャン	ムサイ
10	セイラ	ガンキャノン
10	シュタイナー	ズゴックE
10	ギレン	ザンジバル
10	カツ	ジムⅡ リックディアス ガンダムMk-Ⅱ
9	アポリー	ジムⅡ リックディアス
9	ベン	ガウ
9	ブーン	グラブロ
9	バーニィ	ザク
9	タチ	ザク
9	カクリコン	マラサイ Gバリディβ
9	イーノ	Zガンダム
8	ルールカ	Zガンダム メタス
8	モンド	ガンダムMk-Ⅱ Zガンダム
8	ホルスト	ザンジバル

レベル	パイロット名	愛機
8	ビーチャ	Zガンダム
8	パオロ	サラミス
8	テッド	ザンジバル
8	ステッチ	ザク
8	コンスコン	ムサイ
8	ゲーツ	マラサイ
8	ガデム	ムサイ
8	アンディ	ハイゴック
7	ワイム	ガザC
7	リード	サラミス
7	ラカン	ムサイ
7	マウアー	マラサイ
7	ビアン	ガザC
7	パンパ	ガザC
7	トクワン	グラブロ
7	トゥース	サラミス
7	デニム	ザク
7	デギン	レウルーラ
7	ガディ	ムサイ
7	カイザス	ザンジバル
7	エル	Zガンダム
7	エマリー	サラミス
6	ソラマ	ザク
6	スレンダー	ザク
6	ジーン	ザク
6	シドレ	Gバリディβ マラサイ
6	ゴットン	ムサイ
6	コズン	ザク
6	カラマ	ザク
6	メラン	Gバリディβ
6	アドル	Gバリディβ マラサイ
5	ハサウェイ	ジェガン



平成3年2月8日発行（隔週金曜日発行）第7巻第3号（通巻120号）

2月8日号特別付録②

ファミリーコンピュータ Magazine